

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pembelajaran merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang mana tujuan pembelajaran ini bertujuan untuk mencapai hasil belajar secara maksimal oleh peserta didik dalam kegiatan belajar. TPQ Fatkhul Afkar adalah salah satu lembaga yang mengajarkan tentang keagamaan, salah satunya tentang baca tulis Al-Qur'an, strategi pembelajaran pada TPQ Fatkhul Afkar menggunakan metode ceramah (konvensional). Metode ceramah (konvensional) yaitu metode mengajar dengan memberikan penjelasan materi pembelajaran secara langsung yang dilakukan kepada siswa. Tentu saja dengan menggunakan metode ceramah (konvensional) siswa terkesan pasif dan guru bersifat aktif, sehingga ketertarikan anak terhadap pelajaran menjadi berkurang [1].

Media pembelajaran dapat mempertinggi tingkat akurasi belajar siswa sehingga dapat mempertinggi pencapaian dari hasil belajar tersebut. Berbagai penelitian yang telah dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran, dalam penelitian beberapa penelitian didapatkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media lebih baik dari pada pembelajaran dengan tidak menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media untuk proses ngajar mengajar sangat dianjurkan, karena dengan media dapat meningkatkan kualitas belajar [2] salah satunya adalah aplikasi media interaktif. Jika dilihat dari segi komunikasi, pembelajaran pada dasarnya adalah penyampaian pesan yang berasal dari sumber pesan melalui media kepada penerima pesan. Komponen-komponen proses komunikasi adalah pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan. Isi ajaran yang terdapat pada kurikulum adalah isi dari pesan yang akan dikomunikasikan, sumber pesan berasal dari guru, media menjadi saluran, dan siswa sebagai penerima pesan [2]. Media pembelajaran sendiri memiliki beberapa manfaat yang diantaranya ialah dapat mempercepat proses belajar, memiliki sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, memiliki komponen yang saling berhubungan dan dapat menciptakan situasi belajar yang

diharapkan, dapat mewujudkan sesuatu yang abstrak, dan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar [8].

Aplikasi media interaktif pada umumnya dapat diartikan sebagai kombinasi antara teks, gambar, grafik, suara dan video. Dari perpaduan gambar, text dan audio akan mendapatkan sebuah informasi yang memiliki interaksi yang tinggi, artinya informasi tidak hanya dilihat berdasarkan hasil cetakannya saja, melainkan dapat didengar, dapat membentuk suatu simulasi dan terdapat animasi yang dapat membangkitkan selera dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya [1]. Dalam komunikasi pembelajaran adanya media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran dapat terjadi jika ada komunikasi antara sumber pesan dengan penerima pesan melalui media tersebut [3]. Karakteristik aplikasi media interaktif yaitu menggabungkan antara unsur visual dan audio, memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhan dari pengguna, memberikan kelengkapan materi dan kemudahan sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain [4].

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah salah satu metode pembangunan untuk membangun sebuah aplikasi multimedia. *MDLC* sendiri memiliki enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan) tahap konsep adalah tahap awal dari metode *MDLC* tahap konsep dimulai dengan menentukan tujuan pembuatan aplikasi serta menentukan pengguna aplikasi tersebut, *design* (perancangan) setelah konsep sudah selesai dilakukan maka langkah selanjutnya adalah melakukan perancangan, tujuan dari tahap perancangan adalah membuat spesifikasi secara terperinci mengenai arsitektur proyek, tampilan dan kebutuhan material proyek, serta gaya, *material collecting* (pengumpulan bahan) ialah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut antara lain materi yang akan digunakan pada pembelajaran dan audio, *assembly* (pembuatan) tahap pembuatan adalah tahap untuk membuat keseluruhan dari bahan multimedia. Tahap ini terdiri dari pembuatan karakter, pemilihan warna, pembuatan audio, serta pembuatan animasi, *testing* (pengujian) ialah tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa sanya hasil dari pembuatan aplikasi

multimedia sesuai dengan tujuan dibuatnya aplikasi, dan *distribution* (pendistribusian) pendistribusian adalah tahap terakhir dalam pengembangan multimedia. Pendistribusian dapat dilakukan setelah aplikasi telah dinyatakan layak pakai [5].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan ketertarikan anak terhadap baca tulis Al-Qur'an?
2. Bagaimana cara membuat aplikasi media interaktif dengan menggunakan metode *multimedia development life cycle* yang bertemakan edukasi baca tulis Al-Qur'an?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari membangun media interaktif untuk edukasi dengan tema belajar baca tulis Al-Qur'an menggunakan metode *multimedia development life cycle* adalah:

1. Meningkatkan ketertarikan anak terhadap baca tulis Al-Qur'an.
2. Membangun aplikasi media interaktif dengan menggunakan metode *multimedia development life cycle* yang bertemakan baca tulis Al-Qur'an.

1.4 Cakupan Masalah

Agar memperoleh hasil yang tepat maka pembahasan hanya terbatas pada masalah berikut:

1. Aplikasi media interaktif dapat dijalankan pada sistem oprasi android.
2. Membutuhkan spesifikasi internal gawai minimal RAM 2GB.
3. Aplikasi media interaktif bertemakan baca tulis Al-Qur'an yang memiliki tiga menu belajar yaitu belajar iqro, belajar tajwid, belajar juz amma.